

## CAPÍTULO 0. LA HISTORIA

Un CS verde encontró unos libros que casualmente eran las reglas del lagartijas y cloacas, antiguo juego de rol muy famoso en la época. Ávidamente leyó los libros más malinterpretó todo lo que en ellos ponía. Una vez que se consideró preparado, reunió a todos los del sector y montó la más grande partida de rol en la historia del complejo (y la única).

Rápidamente el ordenador examinó el fenómeno y vio que aquello era altísima traición. sin embargo al comprobar el afán y la pasión con la que el jueguecito era practicado llegó a la sabia conclusión de que aquello debía ser un virus malísimo, por lo que decidió llevar a unos cuantos inútiles a investigar: LOS JUGADORES.

## CAPÍTULO 1. EL CENTRO DE CONTROL

Vuestra vida se desarrolla tranquila gracias a la magnanimidad del ordenador. Este os permite desempeñar las plácidas tareas a las que habéis sido destinados en vuestros correspondientes servicios mientras compartís la agradable y espaciosa vivienda que el ordenador pone a vuestra disposición como CS Rojo que sois. Así, apartados de la dura vida de esclarecedor, pasan los días, los meses, los años.... ( Chillido que les despierte ) ¡Hasta que, un día, el ordenador vuelve a requerir vuestros leales y eficientes servicios!

Así es. Todo el mundo lo ha oído. No hay posibilidad de duda. El mensaje citando claramente vuestros nombres y ordenando una inmediata presencia en la sala de información ha sido emitido por todos los altavoces de todos los sectores, y todos los ciudadanos han tenido el placer de oírlo.

Desgraciadamente, los esclarecedores desconocen el lugar en el que se haya la sala de información. Hay que dejarles que se preocupen un poco, y, cuando tengan un plan, continuar. Tranquilos, no tenéis por que preocuparos. El ordenador, en su infinita bondad lo ha previsto todo. No tenéis que acudir ipso facto a la sala de información sino que, ¡será la sala de información la que acuda a vosotros!.

Todos podéis escuchar con claridad el ruido que hacen las mototurbinas de un par de aerotransportadores. Os asomáis al exterior y contempláis como sobrevuelan vuestra humilde morada llevando colgado una gran cubo de metal que, suponéis, es la sala de información. Cuando se hallan exactamente sobre vosotros, las cuerdas de metapoliuretano extrafuerte se rompen y el gran bloque cae rápidamente sobre vuestro dulce hogar aplastándolo.... y a vosotros con él.

Despues de que lloren y supliques, permíteles hacer un control de “rapidez” a ver si han sido lo suficientemente rápidos para saltar al exterior. En el exterior veis a un

ingeniero de ancha frente vestido con un mono azul mirando extrañado un plano y rascándose la cabeza, como si algo no hubiera salido como debía. Pero vosotros os concentráis en vuestra misión. Vuestro objetivo más inmediato es acceder al interior de la sala de información. Tarea no del todo fácil ya que esta ha caído boca abajo, y ahora la entrada se halla a una altura de 10 m.

Después de unas cuantas buenas ideas, algunas tiradas y puede que después de comprar algo de equipo en el mercado negro, podrán acceder a la sala de control.

## **CAPÍTULO 2. INFORMÁNDOSE**

Como os podéis imaginar todo está cabeza abajo. Los cómodos sillones donde os ibais a recostar mientras escuchabais la misión cuelgan ahora del techo y las frías luces crecen del suelo como..., bueno como algo.

Enfrente vuestro, colgados boca abajo del techo, se encuentra la comisión de información compuesta por cuatro valientes esclarecedores todos de CS verde, la cual cuchichea algo entre ellos.

Una tirada de “Habilidad Percepción” permitirá escuchar lo que cuchichean en la sala de información, que no es más que una saludable crítica sobre lo movido que es su trabajo.”Vuestra misión es de lo más sencilla.” Os dice uno de ellos. “Solo tenéis que penetrar en el sector R.O.L. (erre, o, ele) e informar de las actividades de los mutantes comunistas que allí se han sublevado. Obviamente para el Éxito de esta misión deberán comportarse como cerdos comunistas mutantes traidores al ordenador, con el fin de no levantar sospechas.” Otro de ellos habla señalando una montaña de papeles en el techo-suelo. “Por ahí tiene que estar el permiso temporal para comportarse como cerdos-comunistas-mutantes-traidores-al-ordenador para servicio del ordenador.” “Aunque si no lo encontráis da igual”, os dice el tercero.

Si se ponen a buscarlo, para dar con el habrá que conseguir 5 tiradas consecutivas de “Búsqueda de datos.”. Si se falla una habrá que volver a empezar.

Si tardan mucho, los tres informadores se cansarán y les ordenarán que las deje. Mientras, el que lleva la voz cantante os advierte, “sin embargo, el simular que se es un traidor mutante conlleva sus peligros. Es posible que algunos esclarecedores sean REALMENTE traidores mutantes o que, una vez probada la vida de traidor, decidan quedarse en ella. Si esto sucede, no duden en servir al ordenador con lealtad. El ordenador es nuestro amigo.”

Finalmente os dice: “Bien, ya es hora que partáis, coged del montón vuestras solicitudes para el SPL y el SID.... y que el ordenador os acompañe”.

Afortunadamente el montón está lleno de instancias de petición de equipo a esos dos sectores, por lo que podrán coger dos cuales quiera. Si cogen más descaradamente son advertidos por sus informadores. Aunque con una tirada de “Sigilo”, puede llevarse una de rondón.

Por último, tiradas de “Adulación” o algún poder mutante permitirá descubrir que, no se sabe por que, el sector ROL está en cuarentena.

**NOTA:** Si no examinan la instancia de petición de equipo al SPL, cogerán la número 10203040, la cual contiene un pedido de fregonas y cubos. La del SID es la 01020304 y corresponde a un Elecfigoneter hoptisificado.

## CAPÍTULO 3. EQUIPÁNDOSE EN EL SPL

Rápidamente os dirigís al centro SPL más cercano. Una vez allí entráis con todo el aplomo y la dignidad que conlleva ser un esclarecedor encomendado a una misión para servir al ordenador. Como ya es habitual, no hay nadie detrás del mostrador.

Si se arriesgan a llamar al encargado, con todos los riesgos que esto conlleva, aparecerá un robot. Ante vuestros ojos aparece para atenderos, un curioso robot. Su cuerpo es una caja metálica y sus piernas ruedas de oruga. Posee dos brazos articulados y un cuello extensible terminado en una cabeza sin cara con dos ranuras, una para la unidad visual y otra para la unidad comunicativa. Con una voz dulce, amable y educada os dice: “Buenos y felices días gracias al ordenador. Puedo servirlos en algo”.

Cuando le hablen repetirá la misma frase. Así hasta que a algún se le ocurra hacer algo o lo deje por imposible. Una posible solución sería saltar detrás del mostrador, abrir su unidad central y lograr una tirada de “Automecánica”.

Si consiguen arreglar el robot, este les pedirá que introduzcan su solicitud en la ranura a tal efecto. Después traerá el equipo solicitado y los despedirá deseándoles buenos días, que sean felices y que sirvan al ordenador.

Caso de que haya alguien del SPL, puede intentar afanar un poco de material, (tirada de “Sigilo”), como un botiquín, algunas cargas láser y un par de tirabalas con 100 balas explosivas.

Y nada más.

## CAPÍTULO 4. EL TEMIDO SID

Salen del SPL y entráis en el SID, que curiosamente está enfrente, junto al mejor tecnohospital del sector (para que luego digan los traidores que el ordenador no se preocupa de vuestra comodidad).

Entráis en una amplia nave. Al fondo podéis ver a todos esos genios de mentes iluminadas trabajando afanosamente sobre los inventos que harán más placentera aún vuestra vida en el complejo, gracias al ordenador claro está. Uno de ellos, de CS azul, levanta la vista de su trabajo, os mira y se os acerca. “Que es lo que queréis, granos.” dice antes de echarse a reír.

NOTA: Últimamente, se ha impuesto la manía entre los felices ciudadanos del complejo, de llamarse por mote según el CS. Como acabáis de descubrir el mote que corresponde al CS rojo es grano. Si queréis pagarle con la misma moneda, el mote que corresponde al CS azul es excelentísima ilustrísima reverendísima.¶

Si le entregan la hoja, comenzará a leerla quedándose absolutamente pasmado. Después gritará: ¡No puede ser, es increíble! Acto seguido se subirá al mostrador y volverá a gritar: ¡Escuchadme, escuchadme todos! El gran día por fin ha llegado. ¡Se llevan el cacharro inútil! De repente veis como todos científicos comienzan a gritar, levantarse, bailar, tirar cosas al aire, destapar botellas de bebida espumosa refrescante, pero de las caras, en fin, un jolgorio, mientras el CS azul que os atendió, aún subido al mostrador, da las ordenes necesarias para que os traigan el CI.

De golpe se apagan las luces quedando todo en completa oscuridad y se hace el más profundo de los silencios. Un foco os ilumina desde las alturas cuando comienza a sonar una música que (lógicamente) no os suena de nada (es el aleluya de Hendl). Otro foco se enciende e ilumina a dos infrarrojos del SID que empujan un extraño aparato. Es una gran caja metálica en cuya parte superior cuenta con gran número de palancas, unos cuantos indicadores luminosos y una pantalla. Está colocada sobre una plataforma con ruedas para poder desplazarla. Una vez que los infrarrojos llegan a vuestra altura, desaparecen. Se apaga la música, se encienden las luces y todo vuelve a la normalidad en el SID.

El CS azul sigue informando. “Bien el nombre técnico es elecfisonetor hoptisificado y, aunque todos sois responsables de conservar al cacharro en buen estado, uno tiene que hacerse cargo de las pruebas”.

Si nadie se ofrece voluntario propondrá una ronda de la rueda que gira comunista (ruleta rusa) para ver quien es. Al encargado le dará un papel diciendo que, durante el transcurso de la misión, deberá anotar para lo que sirve cada palanca, si le ha sido útil,

y sus sugerencias, para entregarlo junto con el informe final de la misión. No hacerlo es alta traición. Después de esto ya se pueden ir (uno empujando el cacharro).

## **CAPÍTULO 5. ENTRANDO EN R.O.L.**

Una vez perfectamente armados y equipados, os dirigís al sector ROL. Para ello, os subís a una de las numerosas cintas transportadoras, la cual os conduce con gran rapidez y eficacia a vuestro destino. No olvidéis agradecerse al ordenador.

Sin embargo, una vez allí notéis algo extraño. Un gran muro de metal, que se eleva hasta el techo del complejo, os impide el acceso. La única manera de entrar es una puerta de seguridad custodiada por un temible roboguardian fuertemente armado.

Este guardia solo conoce dos frases: “Enséñeme la autorización” y “No”. Podrán sortearlo, o bien con una tirada de “Lógica espuria”, o bien destruyéndolo (aunque se admiten sugerencias).

Una vez que lo consigan atravesarán la puerta.

## **CAPÍTULO 6. SECTOR EN CUARENTENA**

Un sorprendente espectáculo se lleva a cabo al otro lado del muro de metal. Grandes focos iluminan la zona. Veis a numerosos técnicos acarreando, montando y probando numeroso equipo ultrasofisticado. Numerosos guardias patrullan la zona montados en deslizadores e incluso robotanques. Escucháis el zumbir de los aerodeslizadores que cruzan el cielo del complejo transportando más material. Todos, absolutamente todos, están protegidos por grandes y pesados trajes aislantes con su casco correspondiente, pintado del color de CS que le corresponde. En el centro de todo ese barullo perfectamente coordinado, un agente del SSI de CS morado, grita Órdenes a diestro y siniestro. Al verlos se dirige hacia vosotros muy enfadado.

“¿Qué hacéis en una zona en cuarentena escoria roja? ¡A ver, vuestros permisos! ¿Por qué no lleváis el traje protector? Claro que a quien le importa que la porquería roja se contamine”.

Esto es para asustarlos. Se cree que lo que pasa dentro del sector ROL es contagioso, pero nada más lejos de la realidad.

Está claro que no tienen ningún permiso. Sin embargo si le dicen que tienen que entrar por orden del ordenador en el sector ROL, ordenará que los entren. Caso de que se

atasquen o se aturullen. Mandarán que los echen, y dependerán de sus habilidades de “Sigilo” para entrar.

Lo que de ninguna manera hará es facilitarles la vida.

## CAPÍTULO 7. EL SECTOR ROL

Primero los esclarecedores recibirán la visita de un obispo de la Iglesia Primitiva de Cristo Programador. Va vestido de verde con un alzacuellos blanco dentro de su correspondiente traje aislante. En la mano lleva la santa biblia del ordenador de la cual leerá unos pasajes para reconfortarlos: No sintais miedo, pues el ordenador está con vosotros para protegeros. Sus angeles de SSI velaran por vosotros e impediran que os corrompáis por culpa de la basura demoníaca comunista traidora que nos asola. Aunque penséis que os ha abandonado, siempre estará con vosotros. Podéis ser exterminados en paz.

Después los esclarecedores deberán entrar en una cámara de cristal. Acto seguido una gran alarma sonará y las luces se volverán de Cs rojo en señal de alarma. Todos Irán a refugiarse a cámaras selladas al vacío a pesar de contar con la protección de los trajes. La puerta se cerrará y otra se abrirá enfrente permitiendo el acceso al sector ROL.

**NOTA:** Mientras están en el sector ROL, no habrá reemplazo de clones caídos en acto de servicio al ordenador.

Lógicamente aquí han prescindido del CS por colores y han adoptado otro, llamado nivel, que va por números. Cuando dais vuestros primeros pasos en este sector os dais cuenta que no difiere en nada de los demás. Las mismas máquinas expendedoras, las mismas cabinas privadas para sincerarse con el ordenador destrozadas. ¿Destrozadas?, bueno, no difiere en casi nada. Parece ser que hay traidores comunistas rondando por aquí cerca. Mejor será que tengáis vuestras pistolaser a mano.

Persecución: Un pequeño CS infrarrojo pasa delante de vosotros corriendo mientras detrás corre gran CS rojo que lo persigue con un gran cuchillo levantado con las dos manos sobre su cabeza. El infrarrojo grita “No soy un orco, no soy un orco”. A lo que el rojo le responde “¿Y tu qué sabes? ¿Acaso has visto alguna vez uno?”

## CAPÍTULO 8. LA GRAN PELEA DE DADOS

Delante de vosotros veis a un amenazador grupo al que, dado la porquería que llevan encima, no podéis ver el CS. Se adelanta uno de ellos y os dice: “Somos bandidos, dadnos todo lo que tengáis o disponeos a combatir”.

Si intentan combatir con los métodos tradicionales, los bandidos les indicaran que así no se hace y que están incumpliendo las reglas. Aquí los combates se hacen lanzando dados.

Después, todos reclamarán la presencia del señor de las alcantarillas. Este aparecerá majestuoso. Va vestido como lo que es, es decir, completamente cubierto de fango pringoso y porquería y con un hedor que obligará a una tirada de “Resistencia”, o si no, echan hasta los ultimos ganchitos. Lleva un par de objetos rectangulares bajo el brazo (los famosos libros). Después lo llevarán a la arena, donde todos se sentarán en las gradas y el amo de las alcantarillas en su palco. Uno se acercará a los esclarecedores y les explicará las reglas.”Las reglas de un combate con dados son muy sencillas: Tenéis varios dados de diferentes formas. Cada uno causa un efecto diferente. Vuestro objetivo es lanzando los dados (al contrario) por encima de la barrera y conseguir derrotarle. Antes jugábamos sin barrera, pero los combates acababan en seguida”, comenta humorísticamente.

“Esos dados de ahí del extremo, que tienen veinte facetas, son los más poderosos. Cuando se lanzan producen una gran explosión, los de al lado, de 12, avanzan 20 m. cuando cae llevándoselo todo a su paso. A su lado, de 10, generan una nube venenosa allí donde caigan. Los de 8 no hacen nada en particular, pero como le den a uno con la punta desgracia. Los de 6 disparan un rayo al caer y los de 4 son una versión simplificada de los de 8”.

Obviamente pueden utilizar cualquier objeto que posean con el fin de hacer trampal.

Las reglas son:

- Solo 2 pueden lanzar dados, aunque pueden turnarse o hacer una cadena.
- Se coge un dado y se tira para ver el efecto.
- Se sube las escaleras.
- Se lanza (control de Fuerza y Destreza) y se calcula el efecto.
- Mientras más grande es el dado más difícil es lanzarlo.
- Lógicamente, también el otro grupo tira sus dados.

El otro grupo: Miembros 6: 12/7, 15/9, 10/13, 12/16, 09/15, 17/16.

Al final, el amo de las cloacas repartirá los puntos de nivel entre los vencedores, con el fin de que suban de nivel. Luego todos se retiraran a seguir jugando.

A estas alturas los esclarecedores deben reflexionar. Pueden hacer 3 cosas: Salir a informar (o informar por el comunicador de pulsera) ir a por el amo de las cloacas o ir a por sus libros. Las dos últimas son la misma. Y si informan, el ordenador le dirá que acaben con el cabecilla.

## **CAPÍTULO 9. ENFRENTAMIENTO CON EL AMO DE LAS CLOACAS**

Este no es tonto y tiene un buen arsenal, aparte de 4 guardaespaldas. Aunque si consiguen acabar con los libros perderá la moral y se derrumbará.

Por el combate se puede meter por en medio una patrulla de infrarrojos que quedará completamente acibillada (pobres).

## **CAPÍTULO 10. INFORMANDO**

Cualquier esclarecedor que salga del sector ROL deberá informar rápidamente, obviamente sin salir de la zona de aislamiento. A no ser que meta mucho la pata será recompensado:

Si alguien muere, el próximo clon recibirá un acto de desagravio y una recompensa de 1d4 x10 créditos.

Recompensas (lanzar 1D6):

1. Ascenso a CS naranja.
2. Visita al Centro de alto rendimiento.
3. 1d10 x100 créditos.
4. Solicitud de equipo.
5. Visita al Training Camp.
6. Abono de un cicloaño para espectáculos vetados a CS verde y superiores.